Panasoft

FM音源付ゲーム用S-RAMカートリッジ

FM パナアミューズメントカートリッジ

品番 SW-M004

取扱説明書

ＦＭパナアミューズメントカートリッジ　お詫びと訂正

取扱説明書の内容に誤りがありましたので、お詫びし訂正いたします。

	誤		正	
	文　字	値のとる範囲	文　字	値のとる範囲
42ページ	Ｍｎ	1≦ｎ≧65535	Ｍｎ	1≦ｎ≦65535
	Ｓｎ	0≦ｎ≧15	Ｓｎ	0≦ｎ≦15
	Ｖｎ	0≦ｎ≧15	Ｖｎ	0≦ｎ≦15
	Ｌｎ	1≦ｎ≧64	Ｌｎ	1≦ｎ≦64
	Ｑｎ	1≦ｎ≧8	Ｑｎ	1≦ｎ≦8
	Ｏｎ	1≦ｎ≧8	Ｏｎ	1≦ｎ≦8
	>	－	>	－
	<	－	<	－
	Ｔｎ	32≦ｎ≧255	Ｔｎ	32≦ｎ≦255
	Ｎｎ	0≦ｎ≧96	Ｎｎ	0≦ｎ≦96
	Ｒｎ	1≦ｎ≧64	Ｒｎ	1≦ｎ≦64
	Ａ～Ｇ	－	Ａ～Ｇ	－
	＋，＃	－	＋，＃	－
	－	－	－	－
	．（ピリオド）	－	．（ピリオド）	－
	ＸＡ$;	－	ＸＡ$;	－
	＝ｘ；	＊4	＝ｘ；	＊4
	＆	－	＆	－
	｛｝ ｎ	1≦ｎ≧64	｛｝ ｎ	1≦ｎ≦64
	＠ｎ	0≦ｎ≧63	＠ｎ	0≦ｎ≦63
	＠Ｖｎ	0≦ｎ≧127	＠Ｖｎ	0≦ｎ≦127
	＠Ｗｎ	1≦ｎ≧64	＠Ｗｎ	1≦ｎ≦64
	文　字	値のとる範囲	文　字	値のとる範囲
43ページ	Ｂ	－	Ｂ	－
	Ｓ	－	Ｓ	－
	Ｍ	－	Ｍ	－
	Ｃ	－	Ｃ	－
	Ｈ	－	Ｈ	－
	ｎ（数値）	1≦ｎ≧64	ｎ（数値）	1≦ｎ≦64
	Ｖｎ	0≦ｎ≧15	Ｖｎ	0≦ｎ≦15
	！		！	
	＠Ａｎ	0≦ｎ≧15	＠Ａｎ	0≦ｎ≦15

ＤＦＱＦ１１２７ＺＡ　　Ｓ０７８８－０

はじめに

こんにちは！　ＦＭパナアミューズメントカートリッジを買ってくれてどうもありがとう。

ＦＭパナアミューズメントカートリッジは MSX2 、または MSX マークのついているＲＡＭ32Ｋ以上のパソコンで使える、ＦＭ音源付きＳ－ＲＡＭカートリッジなんだ。

ここでみんなにお願いがあるんだけど、このカートリッジをはじめて使う前に必ずこの本を読んでほしいんだ。このカートリッジには便利な機能がたくさんあるから、正しい使いかたを覚えて、十分に活用してくれ。

この本はそばに置いて、必要なときに読み返してね。

ゲーム用Ｓ－ＲＡＭ対応マーク

ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣマーク

MSX はアスキーの商標です。

こんなことができるゾ!!

●S－RAM(⇨7ページ)

またはマークのついているゲームといっしょに使うと、ゲームのとちゅうでデータをセーブでき、つぎからはゲームのとちゅうからはじめることができる。

●FM音源(⇨9ページ)

♪マークのついているゲームといっしょに使うと、ゲームの音がスッゴク迫力のある音になるんだゾ！

●「パックコマンダー」(⇨10ページ)

S－RAMにセーブしたゲームのデータをほかのS－RAMカートリッジやフロッピーディスクにコピーできる便利なソフトだ。

●FM音源用拡張BASIC (⇨34ページ)

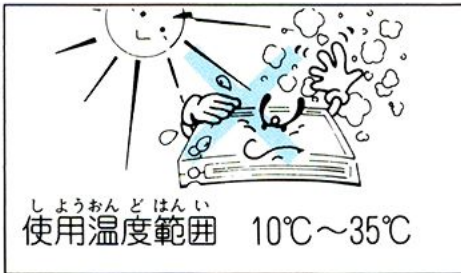
BASICでFM音源を鳴らすことだってできるんだ。

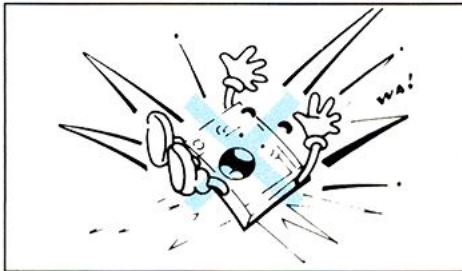
☆ **「FMパナアミューズメントカートリッジ」**、全部で何文字あるかわかるかい？18文字もあるんだ。これじゃ覚えにくいし、読むのもたいへんだよね。そこで、これから先はこのカートリッジのことを **FMPAC** と呼ぶことにするゾ。
それと前からあったS－RAMカートリッジ（パナアミューズメントカートリッジ）とFMPACをまとめて **PAC** と呼ぶから覚えておいてね。

もくじ

こんなことに気をつけて！

ＦＭＰＡＣにも、弱点はあるんだ。こんなことをしてＦＭＰＡＣをこわさないように気をつけて使おう。

●太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所で使わないで。

●水などをこぼさないで。

●落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで。

●ネジをはずしたり、ケースをあけたりしないで。

この部分を手でさわったり、よごしたりしないで！

※うまく動かないときは47ページを見てね。

むずかしい言葉について

みんなこのカートリッジはＭＳＸパソコンで使うことを知っているよね。この本を読んでいくと、パソコンについての少しむずかしい言葉や特別な言葉がでてくることがあるんだ。ここでは主な言葉について簡単に説明するから覚えておいてね。（パソコンやフロッピーディスクドライブの取扱説明書も参考にしてね。）

●データ……情報のこと。たとえばゲームのとちゅうでセーブするとそのときのステージ数やレベル度などがデータになるよ。

●Ｓ－ＲＡＭ……ゲームのデータを書き込んで保存しておく所。メモ用紙のようなはたらきをするんだ。

●ファイル……フロッピーディスクにコピーしたり、呼び出したりするときのデータの呼びかた。ファイルには必ず名前がつくよ。

●フロッピーディスク……パソコンの命令やファイルを書き込んで保存しておく所。カセットテープと同じようなはたらきをするんだ。

●セーブ……Ｓ－ＲＡＭやフロッピーディスクにデータ（ファイル）を書き込んで保存すること。

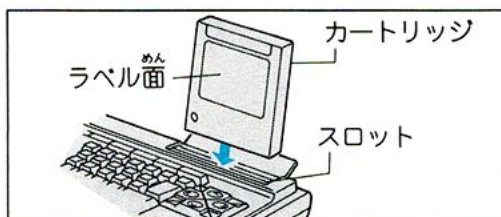
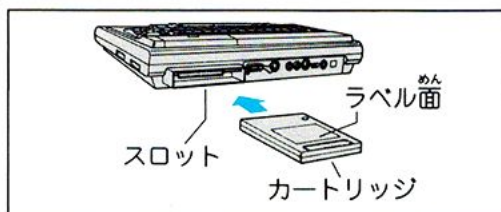
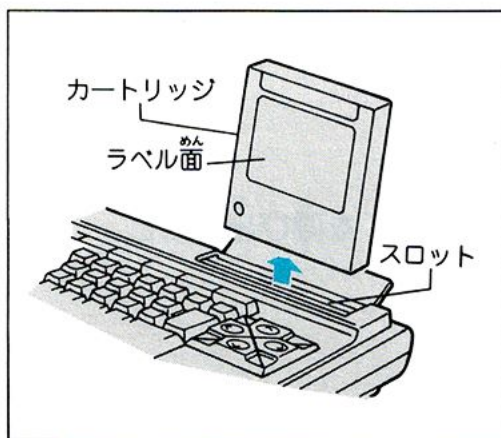
●ロード……保存してあるデータ（ファイル）を呼び出すこと。

FMPACの さしこみかた・ぬきとりかた

さしこむ前に

FMPACはMSXパソコンのスロットにさしこんで使うんだ。さしこむスロットはゲームによってちがうから、ゲームの説明書をよく読んでたしかめよう。

FMPACをさしこんだり、ぬきとったりするときは、必ずパソコンの電源スイッチを切ってね!!

さしこみかた

パソコンの取扱説明書をよく読んでさしこむ向きを確認してから、まっすぐにさしこもう。

ぬきとりかた

片手でパソコンを押さえながら、まっすぐぬきとろう。

ゲームといっしょに使うときは

S－RAM対応のゲームといっしょに使おう

マークのついているゲームといっしょに使うと、ゲームのデータをFMPACにセーブすることができるよ。

使いかたはゲームによってちがうから、ゲームの説明書をよく読んで使いかたをたしかめよう。

※ゲームのとちゅうでセーブしたデータは、FMPACのS－RAMと呼ばれる部分におかれる。S－RAMは8つの小さな部屋（セグメント）に分かれていて、ゲームごとに決まった部屋を使うんだ。使う部屋はゲームの説明書につぎのように書かれているので、たしかめてね。

例）

黒い四角に白い数字で書かれている番号が、そのゲームで使われる部屋の番号をあらわしているんだ。

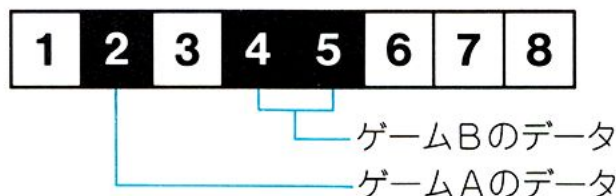
※すでにセーブされているゲームと同じゲームのデータをセーブすると、前にセーブされていたデータは消え、新しくセーブしたデータが残るよ。

ひとつのFMPACを2つ以上のゲームで使うときは、ほかのゲームのデータを消してしまわないように、必ず次のページを読んでね。

ゲームといっしょに使うときは

●ひとつのＦＭＰＡＣを２つ以上のゲームで使うときは

ひとつのＦＭＰＡＣに最高８つまでのデータをセーブできるけど、使う部屋がかさなってしまうゲームは、いっしょに使うことができないんだ。

たとえばゲームＡ（12345678）のデータがセーブされているＦＭＰＡＣにゲームＢ（12345678）のデータをセーブすると

となり、ゲームＡ，Ｂ両方で使うことができる。だけどゲームＡをセーブしたＦＭＰＡＣに、１と２の部屋を使うゲームＣ（12345678）をセーブすると

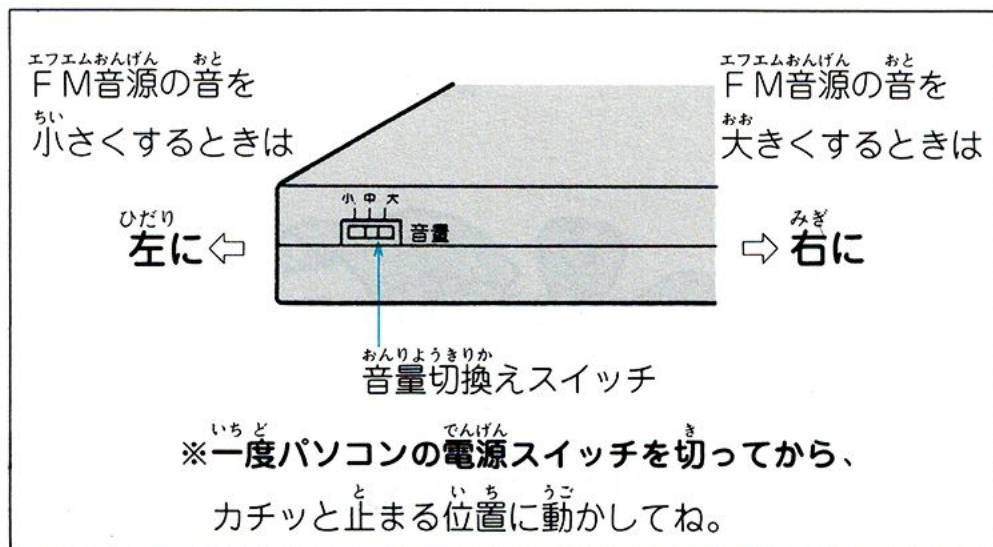
となり、２の部屋に入っていたゲームＡのデータが消えちゃうんだ。
２つ以上のゲームのデータをセーブするときは、それぞれのゲームが使う部屋をよくたしかめてからセーブしよう。

♪マークのついているゲームといっしょに使おう

♪（ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ）マークのついているゲームといっしょに使うとゲームの音がすごくよくなるゾ。

パソコンでゲームをしているとき、楽しい音楽が流れたり、おもしろい音が鳴ったりするよね。これらの音はパソコンの中に組み込まれているＰＳＧ音源が作り出しているんだ。
ＦＭＰＡＣに組み込まれているＦＭ音源は、ＰＳＧ音源にくらべてより美しい音色やより本物に近い音を鳴らすことができるゾ。

・ＦＭ音源の音はパソコンの音（ＰＳＧの音）といっしょにテレビのスピーカから聞こえるよ。
・ＦＭ音源もゲームによって鳴りかたがちがうんだ。ゲームを始めてもすぐに鳴りだすとはかぎらないゾ。

※ゲームの中で、パソコンが鳴らす音（ＰＳＧの音）とＦＭ音源の音の大きさがうまくつりあわないときは、音量切換えスイッチを動かしてみよう。

内蔵ソフト「パックコマンダー」

パックコマンダーは魔法使い

パックコマンダーは、つぎの６つの呪文が使える魔法使いだ！

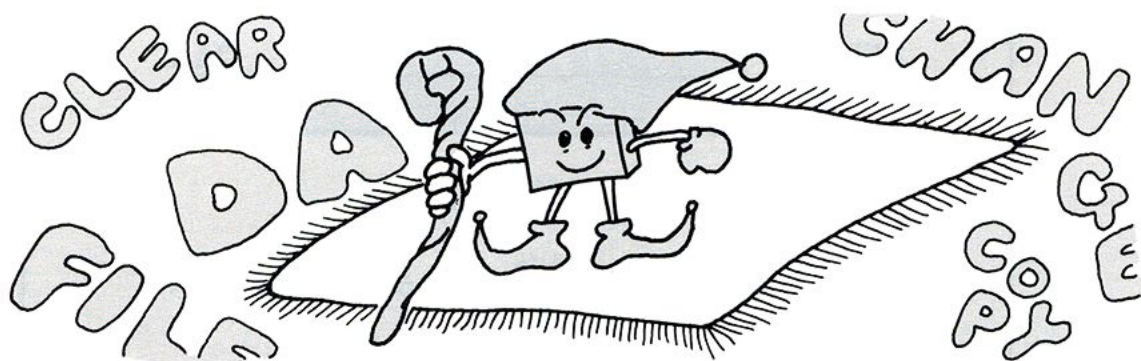
「クリア」……………ＦＭＰＡＣやほかのＰＡＣにセーブしたデータを消せるんだ。

「コピー」……………ＰＡＣにセーブしたデータをほかのＰＡＣやフロッピーディスクにコピーできるんだ。逆にフロッピーディスクからＰＡＣにコピーすることもできるよ。

「チェンジ」…………２つのＰＡＣにセーブしたデータを入れ替えることもできるよ。

「ファイルさくじょ」……ＰＡＣからフロッピーディスクにコピーしたファイル（データ）を消すよ。

「スロット」…………ＦＭＰＡＣがさしこまれているスロット番号をしらべるよ。

「ＢＧＭ」……………パックコマンダーを使っているときバックに流れる音楽を変えたり、止めたりすることができるゾ。

パックコマンダーのはじめかた

1 パソコンの電源スイッチが切れていることをたしかめます。

2 ＦＭＰＡＣをパソコンのスロットにさしこみます。

※ＦＭＰＡＣの他にもうひとつＰＡＣを使って「コピー」や「チェンジ」をするときは、はじめに2つともさしこんでおこう。

ＦＭＰＡＣとＰＡＣ以外はさしこまないでね!!

3 パソコンの電源スイッチを入れます。

※電源スイッチを入れると本体内蔵ソフトの画面が出てくるパソコンでは、ＢＡＳＩＣをスタートさせよう。

ＢＡＳＩＣの初期画面

4 **ＢＡＳＩＣの初期画面**（左の写真）が出てきたら、つぎのようにパソコンのキーを押します。

5 この画面が出てきたら、「パックコマンダー」のスタートだ。

パックコマンダーを使っているときは、PAUSE キーやスピードコントローラーの操作をしないでね。

パックコマンダーの終わりかた

パックコマンダーを終わるときは、次のようにしよう。

1 前のページのいちばん下の画面になっていることをたしかめます。

※メッセージなどが出たままになっているときは SPACE キーまたは ESC キーを押してメッセージを消してね。

2 パソコンの電源スイッチを切ります。

すぐに使わないときはＦＭＰＡＣをパソコンのスロットからぬいておこう！

パックコマンダーの使いかた

パックコマンダーの使いかたはとてもカンタン。下のキーを押すだけで、キミの命令にしたがって呪文をとなえるんだ。

●パックコマンダーで使うキー

[∧][∨]（カーソルキー）・・・・呪文の種類や呪文をかける相手を選ぶときに使うんだ。

[SPACE]（スペースキー）・・・・「さあ、このとおりにやって！」とパックコマンダーに命令するときに使うんだ。

[ESC]（エスケープキー）・・・・「まちがえた。ヤメとくよ！」と命令するときに使うんだ。

●基本的な使いかた

カーソル

クリア
コピー
チェンジ
ファイルさくじょ
スロット
BGM

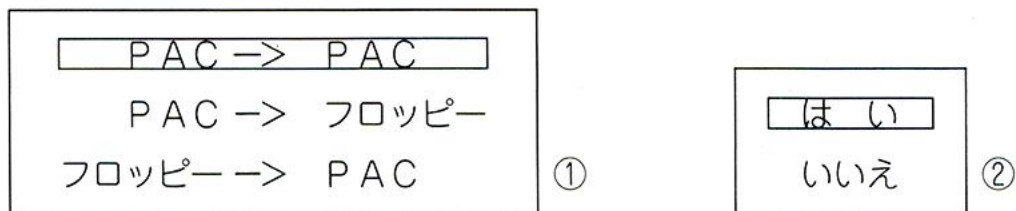
呪文のメニュー

たとえば、パックコマンダーの画面に左のようなものが出ているね。
これを「呪文のメニュー」とよぶんだ。
まず [∧][∨] キーでみどり色のオビ（カーソルという）を上下に動かして呪文を選び、 [SPACE] キーを押すと呪文をとなえるよ。もしもちがう呪文を選んでしまったときは、 [ESC] キーを押そう。呪文のメニューに戻ることができるよ。

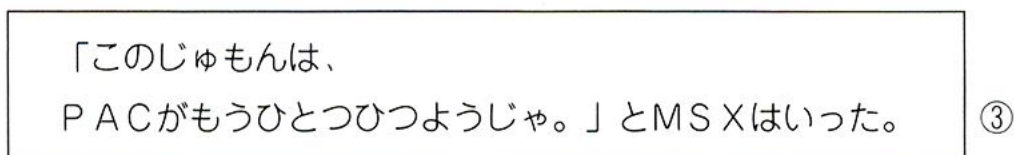
●サブメニューとメッセージ

呪文の種類によっては、すぐに呪文をとなえないで下の①、②のようなサブメニューが画面に出てくることがあるよ。

①

②

サブメニューは「呪文のメニュー」と同じように[∧][∨]キーと[SPACE]キーで選ぶことができるよ。

[ESC]キーを押すとサブメニューを消すことができるよ。

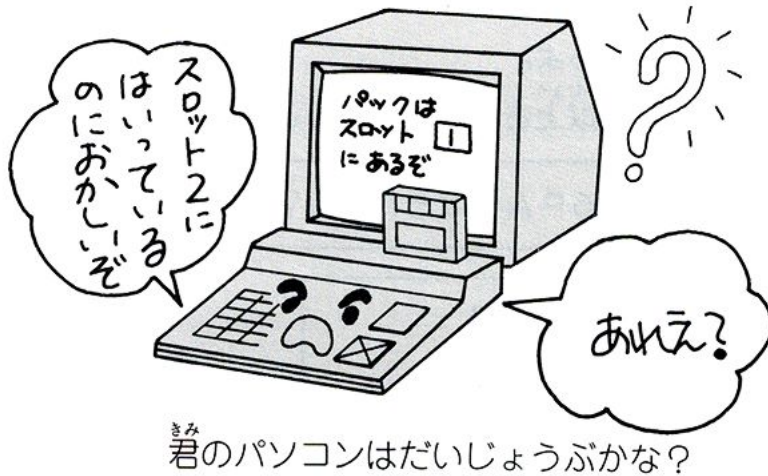
「このじゅもんは、
PACがもうひとつひつようじゃ。」とMSXはいった。 ③

③のようなものを「メッセージ」とよぶんだ。メッセージには、呪文をとなえているあいだだけ画面に出ているものと、[SPACE]キーや、[ESC]キーを押すと消えるものとがあるゾ。

 メッセージには大事なことが書かれているから必ずよんでね!!

まず、スロットの番号をしらべよう。

パックコマンダーを使っているとき、ＭＳＸはＦＭＰＡＣがさしこまれているスロットを「スロット１」や「スロット２」のように番号で答えてくれる。でもパソコンによってはこの番号がパソコン本体のスロット番号と合わないことがあるんだ。パックコマンダーをはじめて使うときには、29ページの呪文の５：「スロット」を使ってパソコンのスロット番号と合っているかたしかめよう。
もし、ちがっているようなら、どのスロットが何番になるかをメモし、パックコマンダーを使うときにはメモを見るようにしてね。

それじゃ、６つの呪文の使いかたを説明しよう。

君のパソコンはだいじょうぶかな？

呪文の１：「クリア」

「クリア」はＰＡＣにセーブしたデータを全部消してしまう、とても恐ろしい呪文だ。よく気をつけて使おう。

1 「呪文のメニュー」でカーソルを「クリア」に合わせ、SPACEキーを押します。

2 下の２つのメッセージが画面に出ます。

「スロット 1 のパスワードやデータがきえるがよいかな？」とＭＳＸはいった。

※ 1 のところの数字は、ＰＡＣをさしこんでいるスロットの番号によってかわるよ。

※ＰＡＣを２つ以上さしこんでいるときには

クリアするＰＡＣはどれかな？

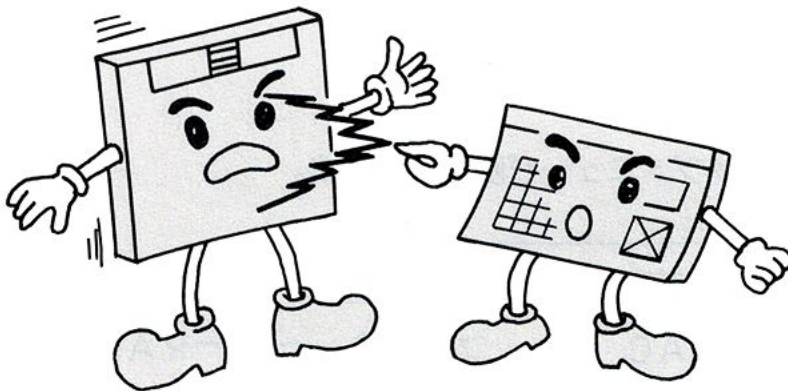
のように表示されるから、クリアしたい方にカーソルを合わせよう。

3 ＰＡＣやスロット番号をまちがえていないことをたしかめてから、SPACE キーを押します。

※ＰＡＣをまちがえているときは、ESC キーを押すか、カーソルを「いいえ」に合わせて SPACE キーを押してとり消そう。

4 下のメッセージが画面に出ます。

ＭＳＸは「クリア」のじゅつをつかった シュパパパパ…………

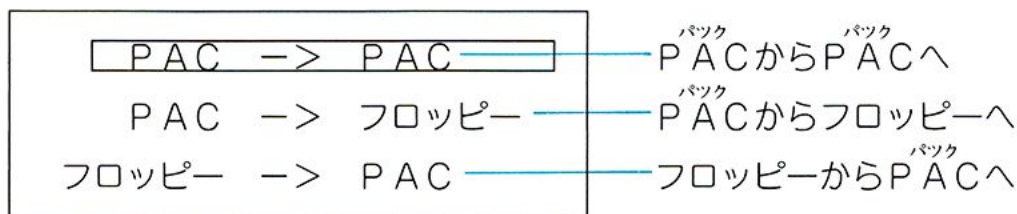
5 SPACE キーを押してメッセージを消すと、呪文のメニューに戻ります。

呪文の２：「コピー」

「コピー」は、ＰＡＣとＰＡＣ、ＰＡＣとフロッピーディスクの間でデータをコピーする呪文だ。（コピーとは同じデータを別のところに写すということだよ。）
これも、使いかたをまちがえると、コピー先のデータを消してしまうことになるから、気をつけて使おう。

●まず、コピーの種類を選ぼう

※サブメニューでコピーの種類を選ぶんだけど、選んだものによってあとの操作が変わるゾ。

1「呪文のメニュー」でカーソルをコピーに合わせ、SPACEキーを押します。

2 下のサブメニューが画面に出ます。

3 ∨ ∧ キーでコピーの種類を選び、SPACE キーを押します。

PAC－>フロッピー または **フロッピー－>PAC** の

コピーを選んだときはつぎの点に気をつけよう。

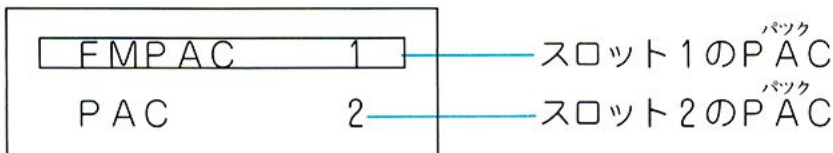
このコピーを選んだときにPACを2つ以上さしこんでいると、コピーもとのPACやコピーさきのPACを聞いてくるから、∧ ∨ キーでコピーしたいほうのPACを選んで SPACE キーを押そう。 それ以外はPACが1つのときとおなじだよ。

● PAC－>PAC を選んだとき

PACが1つだけじゃ、このコピーはできないゾ。

1 このコピーを選ぶと、つぎのようなメッセージが出るから、コピーもとのPACを選んで SPACE キーを押します。

コピーもとのPACはどれかな？

FMPAC	1	スロット1のPAC
PAC	2	スロット2のPAC

2 コピーさきのPACがでるから、まちがいないかたしかめて SPACE キーを押します。

※3つ以上のPACをさしこんでいるときは、∧ ∨ キーを使ってコピーさきのPACを選ぼう。

3 つぎのようなメッセージが画面に出ます。

「コピーさき（ 1 ）のパスワードやデータが きえるがよいかな？」とＭＳＸはいった。

これでよければ SPACE キーを押します。

※もしコピーさきのＰＡＣがまちがっていたら、ESC キーを押すか、カーソルを「いいえ」に合わせて SPACE キーを押し、**2** からやりなおそう。

4 つぎのメッセージがでたらコピーは終わっていますから、SPACE キーを押してメッセージを消します。

ＭＳＸは「コピー」のじゅつをつかった。 ピピピピ、コピー

● ［ＰＡＣ－＞フロッピー］を選んだとき

☆ **このコピーはフロッピーディスクドライブがないと使えないゾ。**

1 フォーマット（初期化）ずみのフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにさしこみます。

☆ **新品のフロッピーディスクはそのままじゃつかえないゾ。パソコンかフロッピーディスクドライブの取扱説明書を見て、フォーマット（初期化）してから使おう。**

※２つ以上のフロッピーディスクドライブを接続しているときは、Ａドライブにさしこんでね。

2 カーソルを［ＰＡＣ－＞フロッピー］に合わせ、［SPACE］キーを押すと、つぎのメッセージが画面に出ます。

コピーさきのファイル：＿

文字カーソル

これはデータに名前をつけるためのメッセージだよ。（フロッピーディスクにデータなどをコピーするときには、必ず名前をつけないとダメなんだ。この名前をつけたデータのことをファイルというんだよ。名前がないとパソコンがデータを区別できなくなるよ。）

3 パソコンの文字キーを押すと、メッセージ中の「文字カーソル」のところに押したキーの文字が出てくるから好きな名前をつけよう。（８文字までで名前をつけよう。使える文字はひらがなとカタカナ、それに英大文字と数字だけだよ。）

まちがったら［BS］キーで消してもう一度入れよう。

4 名前をつけたら SPACE キーを押します。すると、下のメッセージが画面に出ます。

```
MSXは「コピー」のじゅつをつかった。
ピピピピ、コピー
```

コピーが終わるとメッセージは消えます。

※すでにほかのデータがフロッピーディスクにコピーされているときは、**2** の操作をしたとき、すでにコピーされているファイルのいちらん表が出ます。

ファイルの名前	コピーした年月日	コピーした時刻
GAME001	1988-10-21	17:30
MYGAME	1988-10-22	19:12
LASTGAME	1988-10-22	22:02

※コピーした年月日と時刻は、パソコンに内蔵されている時計をもとにしているんだ。もしデタラメな年月日や時刻がでてきたら、パソコンの時計を正しい年月日、時刻に合わせよう。（合わせかたはパソコンの取扱説明書を見てね。）

※すでにコピーされているファイルと同じ名前をつけると、すでにコピーされている前のファイルは消えてしまう。これを「うわがき」というんだ。コピーしたデータが多くなると、まちがってうわがきしてしまうことがあるから、SPACE キーを押す前に、いちらん表を見てたしかめよう。

●データをうわがきしたいときは

1 21ページの 3 で ∨ ∧ キーを押すと、いちらん表にカーソルが出るから、うわがきしたいファイルにカーソルを合わせ SPACE キーを押します。

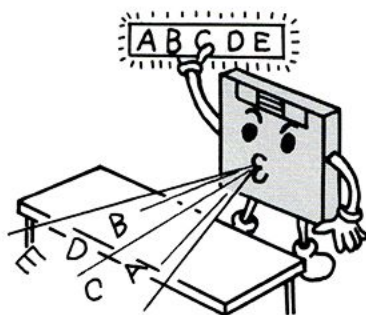
2 下のようなメッセージが画面に出ます。

ファイルの名前

「○○○○○○○○にうわがきするがよいかな？」
とＭＳＸはいった。

3 メッセージに出ているファイルの名前をたしかめ、まちがいがなければ SPACE キーを押します。

※まちがっているときは ESC キーを押すか、カーソルを「いいえ」に合わせて SPACE キーを押し、1からやりなおそう。

あとは前に説明したのと同じだから、かんたんだね。

● フロッピー－＞ＰＡＣ を選んだとき

☆ **このコピーはフロッピーディスクドライブがないと使えないゾ。**

1 ゲームのデータがコピーされているフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにさしこみます。

※２つ以上のフロッピーディスクドライブを接続しているときは、Ａドライブにさしこんでね。

2 カーソルを フロッピー－＞ＰＡＣ に合わせ、SPACE キーを押します。

3 そのフロッピーディスクにコピーされているファイルのいちらん表と、カーソルがあるところのファイル名が出ます。

```
GAME0001   1988-09-01  18:05
GAME0002   1988-09-03  17:10
GAME0003   1988-09-05  19:51
GAME0004   1988-09-06  00:22
GAME0005   1988-09-06  18:59
GAME0006   1988-09-09  19:34
GAME0007   1988-09-10  21:08
```

カーソル

コピーもとのファイル：GAME0001_

文字カーソル

4 カーソルをコピーしたいファイルに合わせ、 SPACE キーを押します。

5 つぎのメッセージが画面に出ます。

PACのさしこまれているスロットの番号

「コピーさき（ 1 ）のパスワードやデータが きえるがよいかな？」とＭＳＸはいった。

6 ＰＡＣをまちがえていないことをたしかめてから、 SPACE キーを押します。

※ＰＡＣをまちがえたときは、 ESC キーを押すか、「いいえ」にカーソルを合わせて SPACE キーを押してとりけし、はじめからやりなおそう。

7 つぎのメッセージが画面に出ます。

ＭＳＸは「コピー」のじゅつをつかった。 ピピピピ、コピー

コピーが終わるとメッセージは消え、呪文のメニューに戻ります。

※いちらん表は、 ＰＡＣ－＞フロッピー のときと同じだから、見かたは22ページを見てね。

呪文の３：「チェンジ」

「チェンジ」は２つのＰＡＣの中のデータを、あっという間にとりかえてしまう強力な呪文だゾ。むやみに使うと、どのＰＡＣに何のデータが入っているかわからなくなるから、たくさんＰＡＣを使っている人はＰＡＣに番号を付けて、何のデータが入っているかメモをとっておこう。

この呪文はＰＡＣを２つさしこんでいるときにしか使えないゾ。

ＰＡＣがひとつのときは、一度電源を切り、もうひとつＰＡＣをさしこんでから使おう

1 「呪文のメニュー」で、カーソルを「チェンジ」に合わせ、SPACE キーを押します。

2 つぎのメッセージが画面に出ます。

> ＭＳＸは「チェンジ」のじゅつをつかった。
> チェチェチェ　チェンジ!!

3 SPACE キーを押して、メッセージを消します。
これでデータのとりかえは終わりです。

呪文の４：「ファイルさくじょ」

「ファイルさくじょ」はフロッピーディスクにコピーしたファイルを消してしまう呪文なんだ。いらなくなったファイルを消すのに使おう。ファイルをまちがえないよう、よく気をつけて使ってね。

この呪文はフロッピーディスクドライブがないと使えないゾ。

1 消したいファイルが入っているフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブにさしこみます。

※２つ以上のフロッピーディスクドライブを接続しているときは、Ａドライブにさしこんでね。

2 「呪文のメニュー」で、カーソルを「ファイルさくじょ」に合わせ、SPACE キーを押すと、「コピー」で出てきたいちらん表と同じものが画面に出るから、消したいファイルにカーソルを合わせて SPACE キーを押そう。

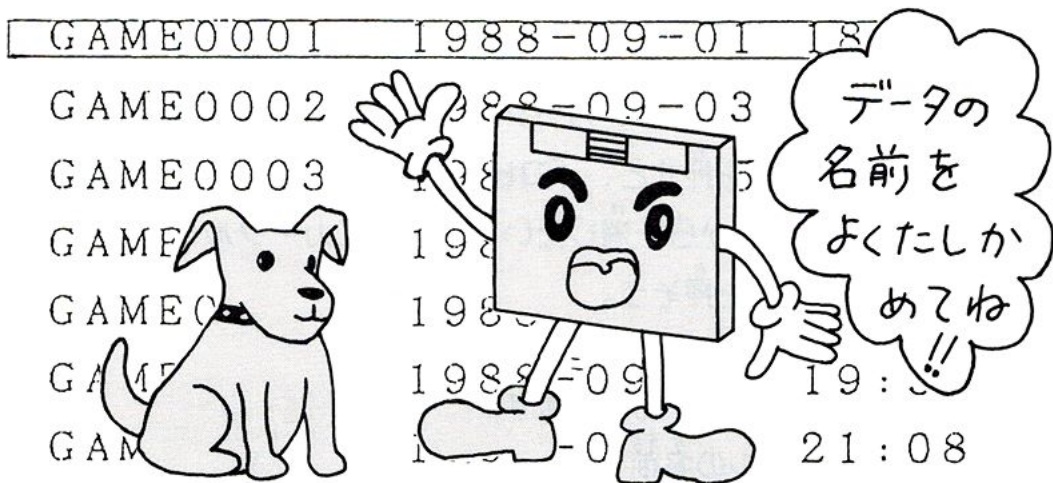
3 つぎのメッセージが出てきます。

ファイルの名前

「○○○○○○○○○をさくじょするがよいかな？」
とＭＳＸはいった。

4 メッセージの中のファイルの名前をたしかめ、まちがいがなければ SPACE キーを押します。つぎのメッセージが出て選んだファイルがさくじょされます。

※ちがうファイルを選んでしまったときは、 ESC キーを押してとり消すか、カーソルを「いいえ」に合わせ SPACE キーを押して **2** からやりなおします。

> ＭＳＸは「ファイルさくじょ」のじゅつをつかった。
> さー、くー、じょ！！

呪文の５：「スロット」

「スロット」はどのスロットにＰＡＣをさしこんでいるのかをしらべる呪文なんだ。パックコマンダーのあらわすスロット番号が、パソコンのどのスロットをさすのかをしらべるときに使おう。

☆ **この呪文はＦＭＰＡＣ（１個）以外のＰＡＣをさしこんでいると使えないゾ。**
一度電源スイッチを切り、ＦＭＰＡＣ（１個）以外のＰＡＣをぬきとろう。

1 「呪文のメニュー」で、カーソルを「スロット」に合わせ、SPACE キーを押すと、つぎの画面が出ます。

ＭＳＸは「スロット」のじゅつをつかった。
「ＰＡＣは、スロット（ 1 ）にある。メモしたかな？」
とＭＳＸはいった。

スロットの番号

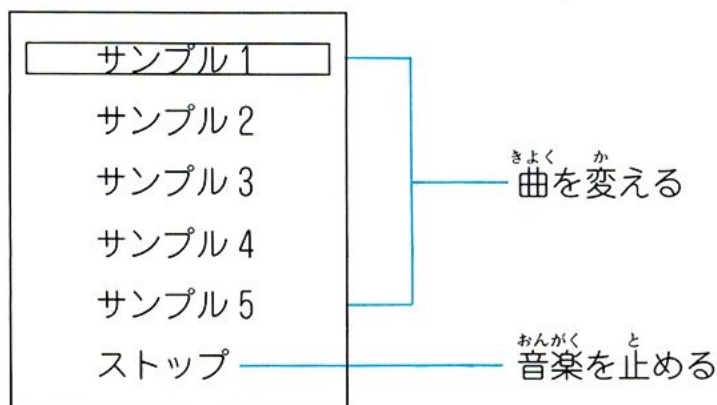
2 スロット番号をメモしたら SPACE キーか ESC キーを押して、メッセージを消そう。

※この番号はパソコンに書かれている番号とちがうことがあるから、もしちがったらメモをパソコンのスロットの横にでもはっておこう。

☆ **パックコマンダーを使うときには、この番号で動くから注意しよう。**

呪文の６：「ＢＧＭ」

「ＢＧＭ」は、パックコマンダーを使っているときにバックで流れている音楽をとめたり、曲を変えたりする楽しい呪文なんだ。

1 「呪文のメニュー」で、カーソルを「ＢＧＭ」に合わせ、SPACEキーを押すと、つぎのサブメニューが画面に出ます。

2 使いたい曲にカーソルを合わせ、SPACEキーを押します。
呪文のききめは、たちどころにあらわれるゾ。
※一度電源スイッチを切ると、曲はサンプル１に戻るゾ。
※音楽がよく聞こえないときは、テレビのボリュームを大きくしてみよう。

エラーメッセージが出たときは

パックコマンダーを使っているうちに、つぎのような黄色いメッセージが出ることがあります。これはエラーメッセージといって、「このままじゃ使えないよ。」とパソコンが注意しているんだ。このメッセージがでたら、下に書いてあるようにやってみよう。

※ドライブ名やフォーマットのしかた、ライトプロテクトタブなどについては、パソコンかフロッピーディスクドライブの取扱説明書を見てね。

むむ、かきこみきんしになっているぞ！！
もういちどためしてみるか？

・フロッピーディスクのライトプロテクトタブ（書き込み禁止タブ）が書き込み禁止の位置になっているぞ。一度フロッピーディスクを取り出して、ライトプロテクトタブを穴が見えない位置に動かそう。

フロッピーがセットされていないぞ！！
もういちどためしてみるか？

・フロッピーディスクをＢドライブやＣドライブにセットしても使えないゾ。必ずＡドライブにセットしよう。
・フロッピーディスクのフォーマット（初期化）ができていないゾ。新しいディスクは必ずフォーマットしてから使おう。

「ファイルがみつからないぞ。」とＭＳＸはいった。

・ファイル名をまちがえていないかい？ファイルのいちらん表でファイル名を確認しよう。

エラーメッセージが出たときは

このフロッピーはＭＳＸではつかえないぞ！！
もういちどためしてみるか？

このフロッピーはこわれているようだ！！
もういちどためしてみるか？

・お父さんのワープロ用フロッピーディスクとまちがえていないかい？フロッピーディスクは必ず君のパソコンでフォーマット（初期化）したものを使おう。それでもこのメッセージがでるときは、フロッピーディスクがこわれているかもしれないから、別のフロッピーディスクで試してみよう。

「このじゅもんは、フロッピーか
ＰＡＣがもうひとつひつようじゃ。」
とＭＳＸはいった。

・一度電源スイッチを切り、フロッピーディスクドライブを接続するか、ＰＡＣをもうひとつさしこんでからやってみよう。

「このじゅもんは、
フロッピーがひつようだ。」とＭＳＸはいった。

・一度電源スイッチを切り、フロッピーディスクドライブを接続してからやってみよう。

「このじゅもんは、
ＰＡＣがもうひとつひつようじゃ。」とＭＳＸはいった。

・一度電源スイッチを切り、ＰＡＣをもうひとつさしこんでからやってみよう。

２ついじょうのＰＡＣがあるぞ！
でんげんをきり
ＰＡＣをひとつにしてからつかうこと。

・一度電源スイッチを切り、ＦＭＰＡＣをひとつにしてから使おう。

「ディスクのあきエリアがたりないぞ。」とＭＳＸはいった。

・フロッピーディスクがいっぱいになっているぞ。いらないファイルをさくじょするか、ほかのフロッピーディスクを使おう。

「ファイルのけいしきがおかしいぞ。」とＭＳＸはいった。

・ほかの方法でセーブしたファイルはつかえないゾ。必ずパックコマンダーの「コピー」を使ってセーブしよう。

メモリがたりません。

・ＦＭＰＡＣはパソコンのメモリ（データを記憶するところ：ＲＡＭ）が32Ｋ以上ないと使えないぞ。
もし32Ｋ以上のパソコンでこのメッセージがでるときは、周辺機器（増設フロピーディスクドライブなど）をはずしてからやりなおしてみよう。

ＦＭ音源用拡張ＢＡＳＩＣ

「ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ」

ＦＭ音源用拡張ＢＡＳＩＣ「ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ」は、ＦＭＰＡＣに内蔵されているＦＭ音源を、プログラムなどで活用できるように作成された命令なんだ。
ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣを使って音を作ると、ＰＳＧ音源とは一味ちがったリアルで美しい音色になるよ。

ＢＡＳＩＣを使って曲作りをやったことのない人は、まず最初にＢＡＳＩＣの解説書などで「ＰＬＡＹ」文の内容を理解してから読むと分かりやすいよ。

同じような拡張ＢＡＳＩＣで「ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ」と呼ばれるものがあるけど、内容がちょっとちがうんだ。混同しないように注意しよう。

MSX－MUSICの命令

●説明の読みかた

下の例のような形で説明するから、はじめに頭の中に入れておこう。

例）

命　令：**MUSIC**－－－－－－命令の名前

働　き：（その命令のおもな働き《役目》を示します）

書き方：（その命令の入力のしかたを次のような形で示します）
　　　　CALL　MUSIC［（<モード>［，‥‥］）］

入力例：（実際に入力するときの例とその意味を説明します）

補　足：（補足説明をします）

※書き方の欄で、命令のあとに続く記号は次の意味があるんだ。これらの記号を入力しないように気をつけよう。

［　］----この中の文字や記号は省略することができる。

<　>----この中の文字は、その位置に入力するものを示す。

"‥‥"----くりかえしを示す。

命令：MUSIC（ミュージック）

働き：FM音源用MSX－MUSICをスタートさせ、チャンネルをどのように分けて使うのかを指定する命令。この命令は一番最初に実行させます。

書き方：CALL MUSIC [（<モード> [, 0 [, <n1> [, <n2> [, …… [, <n9>]]]]]]]]]] ）]

※モードは0か1。1のときはリズム音を使用できる。

※n1からn9までをたした数はモード0のときに9以下、モード1のときには6以下。

（n1～n2は使用チャンネル数を表す。）

入力例：CALL MUSIC

3つのチャンネルにそれぞれ別のメロディーの演奏を準備させ、別の3つのチャンネルにリズムの演奏を準備させる。

[CALL MUSIC（1, 0, 1, 1, 1）と同じ]

CALL MUSIC（0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1）

9つのチャンネル全部に、それぞれ別のメロディーの演奏を準備させる。リズムは演奏しない。

補足：n1～n9はPLAY文の"MML1"～"MML9"に割り当てられます。

命　令：BGM　（ビージーエム）

働　き：演奏中でもほかの命令を実行できるようにするかどうかを指定します。

書き方：ＣＡＬＬ　ＢＧＭ（ｎ）　※ｎは０か１、または同じ値の変数。
※ＭＵＳＩＣ文での初期値は１。

入力例：ＣＡＬＬ　ＢＧＭ（０）
演奏中はほかの命令を実行できないようにする。

ＣＡＬＬ　ＢＧＭ（１）
演奏中でもほかの命令を実行できるようにする。

命　令：PITCH　（ピッチ）

働　き：ＦＭ音源で演奏する楽音（メロディーの演奏に使う音）の基準になる音の高さを指定し、すべての楽音の高さを同じ分だけ変えます。

書き方：ＣＡＬＬ　ＰＩＴＣＨ（ｎ）　※ｎは410～459または変数。
※ＭＵＳＩＣ文での初期値は４４０。
（Ａの基準値）

入力例：ＣＡＬＬ　ＰＩＴＣＨ（４５０）
演奏される楽音の高さを450Hzに設定する。

命　令：PLAY（プレイ）

働　き：音楽をMMLにしたがって演奏させます。

書き方：ＰＬＡＹ［#<モード>，］<MML１>［，‥‥［，<MMLｎ>［，<MMLｍ>［，<MMLｐ１>‥‥［，<MMLｐ3>]]]]]]]]]]]

※<モード>は０、２、３

※<MML１>から<MMLｎ>はＦＭ音源用MML。

（MMLの数はCALL MUSICで設定したチャンネル数と同じに。）

※<MMLｍ>はリズム音用MML。

※<MMLｐ1>から<MMLｐ3>はＰＳＧ用MML。

入力例：ＰＬＡＹ＃２，"ＣＤ"，"ＥＦ"，"ＧＡ"

補　足：**・<モード>を０（または省略）にしたときは、ＰＳＧ音源が演奏されます。**
このときMMLｐ１〜３までしか使えません。

・<モード>を２か３にしたときは、ＦＭ音源とＰＳＧ音源が演奏されます。

・<MML１〜ｎ>は、ＭＵＳＩＣ命令で設定した各チャンネルの楽譜として、前から順にひとつずつ与えられます。ただし、ＭＵＳＩＣ文でリズムを使用しないモードに指定したとき、リズム音用MMLｍは省略しなくてはいけません。

関　数：PLAY（プレイ）

働　き：音楽を演奏中かどうかを調べ、結果によって変数の値を変えます。

書き方：ＣＡＬＬ　ＰＬＡＹ（ｎ，ｘ）

※ｎは調べるチャンネルの番号。

※ｘは調べた結果を代入するための変数名。

入力例：ＣＡＬＬ　ＰＬＡＹ（０，Ａ）：ＰＲＩＮＴ　Ａ

ｎ＝０の場合、いずれかのチャンネルが演奏中ならＡに−１、演奏していないときは０を代入します。

命　令：STOPM（ストップエム）

働　き：FM音源のBGM演奏を中止します。

書き方：CALL　STOPM

入力例：CALL　STOPM

命　令：TEMPER（テンペラメント）

働　き：FM音源の音楽（音階のある音）の音律を変えます。

書き方：CALL　TEMPER（n）　※nは0〜21の音律番号。または変数。
※MUSIC文での初期値は9。

入力例：CALL　TEMPER（0）

補　足：指定できる音律とその番号は、45ページの「音律一覧表」にのっています。

命　令：TRANSPOSE（トランスポーズ）

働　き：セント（半音の1／100）単位で移調(トランスポーズ)します。

書き方：CALL　TRANSPOSE（n）
※nは−12799〜12799の数字または変数名。
ただし、音色によっては±12799以内でも、ある高さの範囲以外は制限されることがあります。
※MUSIC文での初期値は0。

入力例：CALL　TRANSPOSE（100）
半音移調します。

命　令：VOICE　（ボイス）

働　き：FM音源のチャンネルにそれぞれの演奏する楽器（音色）を指定する命令です。　ただし、音色データ一覧表（⇨44ページ）で＊印のついていない音色や配列変数を、合わせて2つ以上設定することはできません。

書き方：CALL　VOICE（[@n1]，[@n2]，‥‥，[@n9]）
※n1からn9までは、0～63の数字（音色番号）または変数名。
※MUSIC文での初期値は@0です。

補　足：音色は44ページの「音色データ一覧表」から選び、音色番号で指定します。

命　令：VOICE　COPY　（ボイスコピー）

働　き：音色のデータを音色番号の63番または配列変数にコピーします。

書き方：CALL　VOICE　COPY（@n1，@n2）
※n1は0～63の音色番号のうち＊印のついていないものまたは配列変数名。
※n2は63の音色番号または配列変数名。

入力例：
```
DIM　A%（16）
CALL　VOICE　COPY（@7，A%）
```
パイプオルガン1の音色を配列変数Aにコピー。

補　足：音色は44ページの「音色データ一覧表」から選び、音色番号で指定します。

サンプルプログラム

ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣを使った例として、「花」の前半８小節のサンプルプログラムを下に載せています。このプログラムとＭＭＬ一覧表を参考に、あなたの好きな曲をＦＭ音源で演奏させてみましょう。

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 CALL VOICE(@14,@0)
30 '--はやさ おんてい ホ゛リュームせってい--
40 '
50 PLAY #2,"T60O5V15","T60O5V
9"
60 '
70 '-----さいしょの4しょうせつ-----
80 '
90 PLAY #2,"L8D.L16DL8G.L16GA
GF#EL4D","L8D.L16D<L8B.L16BC>
ED<CL4B"
100 PLAY #2,"L16<B>DGAL8B>D<L
4A.R8","L8BL16B>DL8GGL4F#.R8"
110 '
120 '-----つき゛の4しょうせつ-----
130 '
140 PLAY #2,"L8D.L16DL8G.L16G
AGF#EL4D","L8D.L16D<L8B.L16BC
>ED<CL4B"
150 PLAY #2,"L8A.L16AL8ABL4G.
R8","L8A.L16>F#F#EDC<L4B.R8"
160 END
```

MML一覧表

ＰＬＡＹ文で使用できるMML（ミュージックマクロランゲージ）の一覧表です。

●楽音用MML

文　字	意　　味	値のとる範囲	初期値＊1
Mn	エンベロープ周期の設定＊2	1≦n≧65535	M255
Sn	エンベロープ形状の設定＊2	0≦n≧15	S0
Vn	音量の設定	0≦n≧15	V8
Ln	長さの設定	1≦n≧64	L4
Qn	音の長さの割合	1≦n≧8	Q8
On	オクターブの設定	1≦n≧8	O4
>	オクターブを１つ上げる	―	―
<	オクターブを１つ下げる	―	―
Tn	テンポの設定	32≦n≧255	T120
Nn	ｎで指定された高さの音を発生する	0≦n≧96	―
Rn	休符の設定	1≦n≧64	R4
A～G	音程の発生	―	―
＋，＃	音を半音上げる	―	―
―	音を半音下げる	―	―
．（ピリオド）	音符や休符の長さを1.5倍にする（符点）	―	―
XA$;	文字変数Ａ$に入っているMMLを演奏する ＊3	―	―
＝x;	パラメータｎを変数ｘで設定する	＊4	―
&	タイ、前後の音をつなぐ	―	―
｛｝n	連符、ｎ分音符を｛｝中の音程の個数で等分にした音を発生する	1≦n≧64	Ｌｎで設定された値
@n	ｎ番の音色に切り替える	0≦n≧63	―
@Vn	音量を細かく設定する	0≦n≧127	―
@Wn	ｎで指定された長さだけ状態を維持する	1≦n≧64	Ｌｎで設定された値

＊1 ：最初に設定されている値（CALL MUSICを使ったときに設定される値）。

＊2 ：ＰＳＧ音源専用です。

＊3 ：「XA$;」の後ろにMMLを続けるとエラーになります。

＊4 ：値のとる範囲は直前のMMLにより決定されるが、３２７６７を越えることはできません。

●リズム音用MML

リズム音用MMLは、5種類のリズム楽器の音のうち3種類までを同時に発生できます。このため、リズム音用MMLでは、まず同時に鳴らしたい楽器名を並べ、その後につぎの音を発生するまでの（または終了するまでの）待ち時間を続けます。

文字	意味	値のとる範囲	初期値
B	バスドラム音を発生	—	—
S	スネアドラム音を発生	—	—
M	タムタム音を発生	—	—
C	シンバル音を発生	—	—
H	ハイハット音を発生	—	—
n（数値）	直前までに書かれた楽音を発生し、n分音符分待つ	1≦n≧64	—
Vn	音量を設定する	0≦n≧15	8
!	直前に書かれた楽音の音量をアクセントボリュームにする		—
@An	アクセントのついている楽音の音量を設定する	0≦n≧15	—

「Tn」，「@Vn」，「Rn」，「XA$;」，「=x;」，「.（ピリオド）」は楽音用MMLと同様です。

例：PLAY#2,"","","","BSH8H8S!H!8H8"

・バス、スネア、ハイハットを鳴らし、8分音符分待ちます。
・ハイハットを鳴らし、8分音符分待ちます。
・スネア、ハイハットをアクセントつきで鳴らし、8分音符分待ちます。
・ハイハットを鳴らし、8分音符分待ちます。

音色データ一覧表

ＶＯＩＣＥ文およびＭＭＬの＠ｎで使用できる音色データの一覧表です。

音色番号	音　色　名
0＊	ピアノ　1
1	ピアノ　2
2＊	バイオリン
3＊	フルート　1
4＊	クラリネット
5＊	オーボエ
6＊	トランペット
7	パイプオルガン　1
8	シロフォン
9＊	オルガン
10＊	ギター
11	サンツール　1
12＊	エレキベース
13	クラビコード　1
14＊	ハープシコード　1
15	ハープシコード　2
16＊	ビブラフォン
17	琴　1
18	太鼓
19	エンジン　1
20	ＵＦＯ
21	シンセサイザベル
22	チャイム
23＊	シンセ・ベース
24＊	シンセサイザー
25	シンセ・ドラム
26	シンセ・リズム
27	ハーモ・ドラム
28	カウベル
29	ハイハット
30	スネア・ドラム
31	バス・ドラム

音色番号	音　色　名
32	ピアノ　3
33＊	ウッドベース
34	サンツール　2
35	ブラス
36	フルート　2
37	クラビコード　2
38	クラビコード　3
39	琴　2
40	パイプオルガン　2
41	ＰｏｈｄｓＰＬＡ
42	ＰｏｈｄｓＰＲＡ
43	チャーチオルガンＬ
44	チャーチオルガンＲ
45	シンセ・バイオリン
46	シンセ・オルガン
47	シンセ・ブラス
48＊	ホルン
49	三味線
50	マジカル
51	フワワ
52	ワンダーフラット
53	ハードロック
54	マシーン
55	マシーン　Ｖ
56	コミック
57	ＳＥ－コミック
58	ＳＥ－レーザー
59	ＳＥ－ノイズ
60	ＳＥ－星　1
61	ＳＥ－星　2
62	エンジン　2
63	無音

※音色名は参考のために付けたもので 音色によっては、実際の楽器の音と異なることがあります。

＊印はＦＭ音源が内蔵している音色で、＊印のないものはプログラムが自動的に合成し、作り出す音色です。

音律一覧表

ＴＥＭＰＥＲ文で使用できる音律の一覧表です。

番号	音　律
0	ピタゴラス
1	ミーントーン
2	ヴェルクマイスター
3	ヴェルクマイスター（修正）
4	ヴェルクマイスター（別）
5	キルンベルガー
6	キルンベルガー（修正）
7	ヴァロッティ・ヤング
8	ラモー
9	完全平均律（初期値）
１０	純正律　c　メジャー　(a　マイナー)
１１	純正律　cis　メジャー　(b　マイナー)
１２	純正律　d　メジャー　(h　マイナー)
１３	純正律　es　メジャー　(c　マイナー)
１４	純正律　e　メジャー　(cis　マイナー)
１５	純正律　f　メジャー　(d　マイナー)
１６	純正律　fis　メジャー　(es　マイナー)
１７	純正律　g　メジャー　(e　マイナー)
１８	純正律　gis　メジャー　(f　マイナー)
１９	純正律　a　メジャー　(fis　マイナー)
２０	純正律　b　メジャー　(g　マイナー)
２１	純正律　h　メジャー　(gis　マイナー)

仕様（しよう）

項　　目	内　　容
使用機器	ＭＳＸ、ＭＳＸ２パーソナルコンピュータ ＲＡＭ３２Ｋ以上
使用条件　温度 　　　　　湿度	10℃～35℃ 20%～80%　ただし結露しないこと
電池寿命	約５年
寸法（縦×横×高さ，㎜）	210×108×17(㎜)
重量（g）	約140（g）
ＦＭ音源	２オペレータ方式ＦＭ音源
Ｓ－ＲＡＭ	ＭＳＸゲーム専用、８セグメントＳ－ＲＡＭ ＲＡＭ容量８Ｋbyts（64Ｋbits） バックアップ乾電池によるデータ保持機能
内蔵ソフト 「パックコマンダー」	・クリア ・コピー 　ＰＡＣ↔ＰＡＣ、ＰＡＣ↔フロッピーディスク ・ファイル削除 ・スロット ・ＢＧＭ 　サンプル５曲、ストップ

「故障かな？！」と思ったときは

つぎのことがらをもう一度たしかめよう。それでもうまく動かないときは、ＦＭＰＡＣを買ったお店の人に相談してね。

●ＦＭＰＡＣはスロットにしっかりさしこまれているか？

●さしこむスロットをまちがえていないか？

さしこむスロットを変えてはじめからやりなおしてみよう。

●ゲームの説明書に書いてあるとおりの使いかたをしているか？

一度パソコンの電源スイッチを切ってＦＭＰＡＣをぬきとり、はじめからやりなおそう。

●データがおかしくなるときは

ＦＭＰＡＣのＳ－ＲＡＭは内蔵の電池ではたらいているんだ。この電池がなくなるとデータがおかしくなることがあるゾ。電池は５年もつんだけど、もしデータがおかしくなったら、電池の寿命の場合があるから買ったお店に相談してね。

お手入れのしかた

ＦＭＰＡＣのケースがよごれたときは、つぎのようにみがいてあげよう。

●やわらかい布で、やさしくふこう

かたい布を使ったり、強くこすったりすると表面にキズがついちゃうゾ。

●よごれがひどいときは、台所用洗剤を使おう

よごれがなかなかとれないときは、台所用洗剤を少しだけやわらかい布につけ、よごれをふきとろう。必ずその後は、かわいた布で洗剤をふきとってね。

＜便利メモ＞　覚えのため、書いておくと便利だよ。

ご購入年月日	1988　年　8　月　8　日
品　番	SW−M004
ご購入店名	電話（　　）　−
最寄りの ご相談窓口	電話（　　）　−

Pana Amusement Cartridge

FM

FM FM音源付ゲーム用S-RAMカートリッジ

パナアミューズメントカートリッジ

Panasoft

MSX

3っの機能が∞だゾッ!

パワーアップベース

ゲーム改造基地

BASE 3 パックコマンダー

S-RAMのデータをフロッピーディスクや他のP.A.C.にコピーする「コピー機能」、「クリア」、「チェンジ」、「BGM」、「ファイルさくじょ」、「スロット」の6つの魔法がキミの思いどうりに!

BASE 1 FM音源

これまでのPSGにはない大迫力の音でゲームが楽しめちゃうんだ。さらに、ゲーム音楽だけじゃ物足りないっていうキミなら、拡張BASICでFM音源が使えるぞ!

BASE 2 S-RAM

S-RAMなら、ゲームのデータセーブがあっというま。P.A.C.のS-RAMは8つのブロックに分れていて、一度に2本以上のゲームソフトをセーブすることだってできるんだ。

- このカートリッジのS-RAMを使用されるときは、マークのついているソフトウェアの取扱説明書をご覧のうえ組合せてご使用ください。
- このカートリッジのFM音源を使用されるときは、マークのついているソフトウェアの取扱説明書をご覧のうえ組合せてご使用ください。
- このカートリッジはRAM32K以上必要です。また、MSXマークのついていないパソコンではご使用になれません。
- MSXマークはアスキーの商標です。

- MSX-MUSICマーク(FM音源)

- ゲーム用S-RAMカートリッジマーク

松下電器産業株式会社
パナソフトセンター
〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 和幸ビル4F
TEL.03(475)4721
情報機器部PAP
〒571 大阪府門真市大字門真1006番地
TEL.06(908)1151

SW-M004

標準価格7,800円

Made in Japan

パナアミューズメントカートリッジ対応ソフト

タイトル / メーカー名	使用エリア	対応機種	メディア	ジャンル	価格
アシュギーネ「虚空の牙城」 パナソフト/T&E SOFT	12345678	MSX2	2MROM	アクション アドベンチャー	6,800円
アシュギーネ「復讐の炎」 パナソフト/マイクロキャビン	12345678	MSX2	2MROM	アクション ロールプレイング アドベンチャー	6,800円
ハイドライド3 T&E SOFT	12345678	MSX1 MSX2	4MROM	アクティブ ロールプレイング	7,800円 7,800円
うる星やつら マイクロキャビン	12345678	MSX2	4MROM DISK	アドベンチャー	7,800円 6,800円
信長の野望 全国版 KOEI	12345678	MSX2	4MROM	シュミレーション	9,800円
プレデター パック・イン・ビデオ	12345678	MSX2	1MROM	アクション RPG	6,800円
ファイアボール ハミングバードソフト	12345678	MSX2	1MROM	ピンボール	6,800円
ファミクル パロディック BIT²	12345678	MSX2	2MROM	シューティング	6,800円
井出洋介の実戦麻雀 パック・イン・ビデオ	12345678	MSX2	1MROM	麻雀	6,800円
マンハッタン レクイエム リバーヒルソフト	12345678 12345678	MSX2	DISK	アドベンチャー	7,800円
Murder Club 殺人倶楽部 マイクロキャビン	12345678	MSX2	DISK	アドベンチャー	7,800円
Seilane セイレーン マイクロキャビン	12345678	MSX2	DISK	アドベンチャー	7,800円

※上記のソフトはS-RAM対応です。FM音源対応ではございません。

FMパナアミューズメントカートリッジ対応ソフト

タイトル	メーカー名	発売予定	S-RAM対応	FM音源	対応機種	メディア	ジャンル	予定価格
殺意の接吻(くちづけ)	リバーヒルソフト	6月/下旬	○	♪	MSX2	DISK	アドベンチャー	6,800円
あかんべドラゴン	ウインキーソフト	6月/下旬		♪	MSX2	DISK	アクション	6,800円
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	KOEI	7月	○		MSX2	4MROM	シュミレーション	9,800円
ディスク・ステーション	コンパイル	7月/5日		♪	MSX2	DISK	情報誌	980円
ハイデッカー	ザイン・ソフト	7月/14日		♪	MSX2	DISK	シュミレーション	7,800円
イースII	日本ファルコム	7月/15日	○		MSX2	DISK	RPG	7,800円
クリムゾン	スキャップトラスト	7月/中旬	○	♪	MSX2	DISK	アドベンチャー	6,800円
アレスタ	コンパイル	7月/22日		♪	MSX2	2MROM	シューティング	6,800円
スターシップランデブー	スキャップトラスト	7月/下旬		♪	MSX2	DISK	アクション	7,800円
R-TYPE	アイレム販売	8月		♪	MSX1	3MROM	シューティング	未定
シンセサウルス	BIT^2	8月	○	♪	MSX1	ROM	音楽	未定
クィンプル	BIT^2	8月/10日	○	♪	MSX2	1MROM	アクション	5,800円
PSY-O-BLADE(サイオブレード)	T&E SOFT	9月/上旬	○	♪	MSX2	DISK	アドベンチャー	8,800円
めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン	9月/上旬	○	♪	MSX2	DISK	アドベンチャー	7,800円

このチラシは昭和63年6月30日現在のものです